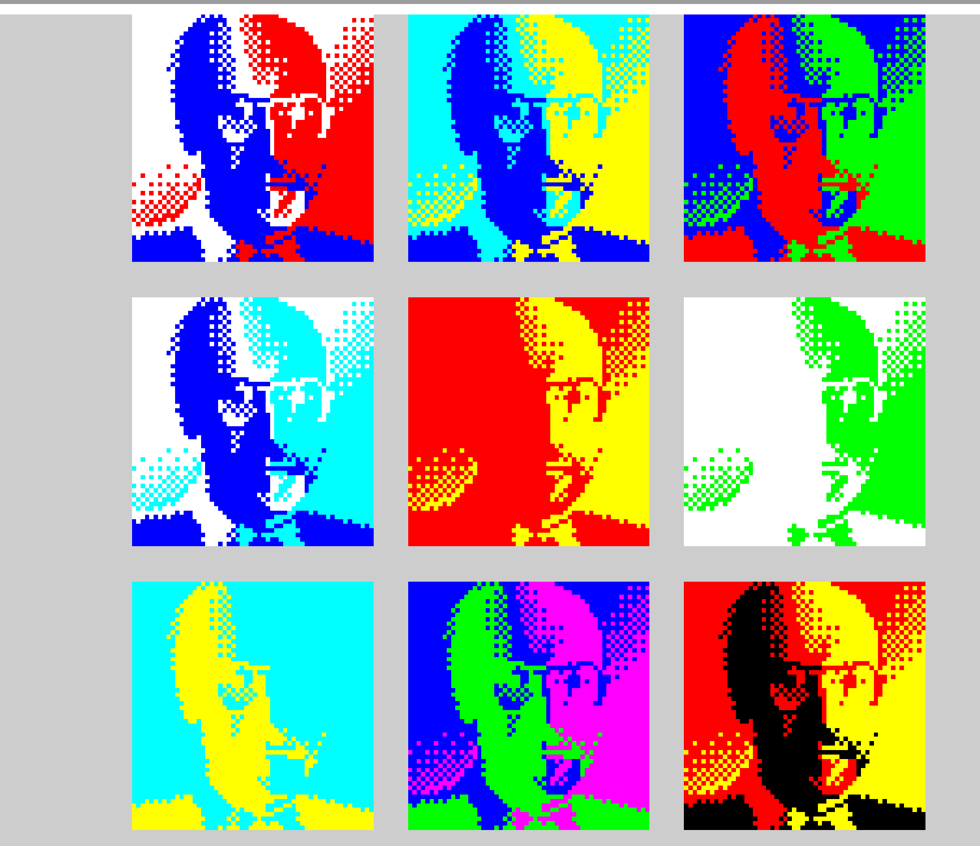




Wir sind Sinclair! 30 Jahre Spectrum!

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich
@Mail: retrozx@gmail.com
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz):IBAN: DE59 5486 2500 0000 5461 43
SWIFT-Code: GENODE6K, BIC-Code: GENODE61SUW
KTO.: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)

Ausgabe 230

3 Quartal 2012

Das Vorwort

http://www.womoteam.de/
http://spc.tlienhard.com/

Willkommen zu der Zeitschrift von Usern für User. Wir sind vor allem auf EURE Artikel angewiesen. Ich kann alleine keine (angepeilten) 24-32 Seiten füllen, so gerne ich es auch tun würde. Ehrenwort! Für eingeschickte Artikel gelten folgende Regeln:
Die Artikel müssen sich mit dem Spectrum, ZX81, SAM Coupé, Sprinter 2000 oder nahen Verwandten des Sinclair ZX Spectrum befassen, auch Artikel über passende Hardware und Software sind gerne gesehen.
MAC/PC Software: Nur wenn ausdrücklich direkt im Zusammenhang mit den eingangs erwähnten Computern. Sehr gerne: Crosscompiler, Emulatoren, Game Maker und dergleichen. Auf keinen Fall aber Remakes von Spielen alter Plattformen auf moderner Hardware.

Wochenenden verbringe ich meist am Land, solange das Wetter noch halbwegs mitspielt. Dort helfe ich einem Freund das Haus Winterfest zu machen. Das hatte leider Vorrang.
Druckerprobleme wurden zu meiner Zufriedenheit gelöst. Der Drucker funktioniert wieder.
Ich wurde leider zu einem Kurs geschickt (Handel Intensiv), der mir kaum Freizeit lässt. Mo-Fr. 8:00 bis 15:30, und das 3 Monate lang. Zum Glück bleibt noch weniger als ein Monat übrig. In den Pausen kann ich wenigstens ein wenig auf dem Laptop an meinen Spielen arbeiten, immer müde von kurzen Nächten.
Wo ich schon dabei bin, darf ich ganz schamlos Werbung für mein neues Projekt machen, das voraussichtlich Anfang 2013 erschienenen soll.
„Yumiko in the haunted Mansion“ ist ein verstörendes Horror-Survival Spiel in dem ein Mädchen in einem Spuckhaus ihre Familie wiederfinden muss.

Vor zwei Wochen war ich auch noch auf der 8.16_BIT Convention in Litschau, die keine öffentliche Veranstaltung war, sondern nur für persönlich geladene Gäste, zu denen ich zählte. Dort stellte ich den SPC vor und verteilte Kostproben des Magazins an Interessierte.



Das tat ich in enger Zusammenarbeit mit dem Wiener TI99/4A Club. Worauf anscheinend der Bruder des Clubleiters mit Spectrum angefixt wurde. Er will sich jetzt einen Spectrum mit DivIDE kaufen.
Einige der Besucher interessierten sich für den SPC und ich hoffe, dass sie dem Club in der Zukunft beitreten werden.

Die Anzahl der Clubmitglieder wächst ständig und die Rahmenbedingungen werden anspruchsvoller, daher werden wir rechtzeitig mit der nächsten Ausgabe eine E-Mail Umfrage machen, die mir helfen könnte das Heft anzupassen, und Mitglieder erinnern sollte ihre Mitgliedschaft zu verlängern. Dies sollte auch die Evaluierung meiner Arbeit für die 5-Jahres Periode sein. Ich habe ja, wie schon mal gesagt, beschlossen, das Magazin für 5 Jahre zu übernehmen, diese sind demnächst um, und es wird sich die Frage stellen, ob ihr mit meiner Arbeit (nicht Pünktlichkeit) zufrieden seid. Für den Fall dass es nicht so ist, kann jemand anderer als Redakteur kandidieren (bitte um eure Kandidaturen).

Mit den größeren Schriftsätzen wird das Heft nun sehr gut auf meinem eBook-Reader dargestellt. Ich benutze den iRiver HD, der ePaper mit 1024x768 ansteuert, während es bei anderen Readern aber 800x600 sind.
Ich hoffe, dass die anderen e-Reader das SPC Clubinfo korrekt anzeigen. Falls nicht, kann ich die Schriftgröße anpassen.

Das war alles für dieses Mal.

LCD-Leszek Chmielewski

Termine 2013

19. - 21.04.2013

D-36145, Hofbieber, (Mahlerts)

ZX-TEAM Treffen

Die Hardwareprofis für den ZX81 und ZX-Spectrum mit originellen und innovativen Ideen!

27. - 28.04.2013

Mehrzweckhalle des ESV, Baumkirchner Straße 57, D-81673 München

Vintage Computerfestival

Europa (VCFe 14.0) in München
Hauptthema : Lernen
Mehr unter www.vcfe.org/D/

04.05.2013

D-04289, Leipzig, Karl Liebknecht Str. 145, Beginn 16 Uhr. Ende um 3 Uhr Sonntagmorgens

Die lange Nacht der Computerspiele

Im Mittelpunkt steht das Ausprobieren alter wie neuer Spiele. Entwickler und Studenten zeigen ihr Schaffen, Sammler ihre Videospiel-Schätze. Die Roboter-Fußballmannschaft der HTWK stellt sich vor. Eine Vitrinen-Ausstellung zeigt historische Spiele und Hardware .... uvm
Weitere Infos unter www.schreibfabrik.de

07. - 08.09.2013

Wolfhagen

Spectra-Joyce

Die Joyce User-AG und der Spectrum Profi Club beschäftigen sich mit CP/M Rechnern (Joyce) und Sinclair Computern

24. - 25. 08.2013

Kulturbund, 06886 Wittenberg, Lutherstr 43 a

Spectrology

Schwerpunkt sind der ZX-Spectrum und ZX81, aber auch andere 8-Bitter Freunde haben dieses Treffen in der Lutherstadt für sich entdeckt!

noch offen

Seeshaupt, Oberbayern

Xcentrix

Das 16. XzentriX Treffen wendet sich an Computerfreunde, die an ein Leben nach der Standardsoftware glauben.

Foreword-English

Welcome to the magazine by users for users. We are primarily dependent YOUR article. I alone can not fill

(targeted) 24-32 pages, even I would like to do it. Word of honor! To be sent article, the following rules:

The articles have to deal with the Spectrum, ZX81, SAM Coupe, Sprinter 2000, or close relatives of the Sinclair ZX Spectrum, including articles on appropriate hardware and software are welcome.
MAC / PC software: Only if expressly directly in connection with the above-mentioned computers. I would be very happy about: cross compiler, emulators, Game Maker, and the like. In no case, however, remakes of old games on modern hardware platforms.

I spend most weekends in the country, as long as the weather still reasonably cooperate. Here I am helping a friend to make the house ready for all seasons. This unfortunately had precedence. Printer problems were resolved to my satisfaction. The printer is working again.
Unfortunately, I was sent to a course (Commercial Intensive), which leaves me very little free time. Mon-Fri. 8:00 to 15:30, and 3 months long. Fortunately, there is still less than a month left. During pauses I can at least work a little on the laptop on my games, always tired of short nights.
Where I'm at it, I can quite shamelessly advertise for my new project, which is expected to published in early 2013. "Yumiko in the haunted Mansion" is an unsettling horror survival game in which a girl has to find her family, lost in a house of ghosts and evil demons.

Two weeks ago I was on the 8.16_BIT Convention Litschau that was not a public event, but only for personally invited guests, among whom I was one. There I introduced the SPC and distributed samples of the magazine to interested party guests.
I did so in close cooperation with the Vienna TI99/4A Club. It seems to be the brother of the club leader was hooked with Spectrum. He now wants to buy a Spectrum with DivIDE.
Some of the visitors were interested in the SPC and I hope that they will join the club in the future.

The number of club members is constantly growing and the handling becomes more challenging, so we will make right in time for the next issue an e-mail survey that could help me adapt the magazine, and should remind members to renew their membership. This should be also the evaluation of my work for the 5-year period. I have, as said before, decided to take over the magazine for 5 years, they are soon finished, and it will ask the members whether they are satisfied with my work. In the case that it is not so, can someone other than editor-run (I need candidates).

With the larger font the issue is now displayed very well on my eBook reader. I use the iRiver HD, which has the ePaper resolution of 1024x768, where the other readers have only 800x600.
I hope that the other e-readers can display the SPC Club info properly. If not, I can adjust the font size again.

Thats all for this time

LCD-Leszek Chmielewski

Neuigkeiten für unseren „Alten“

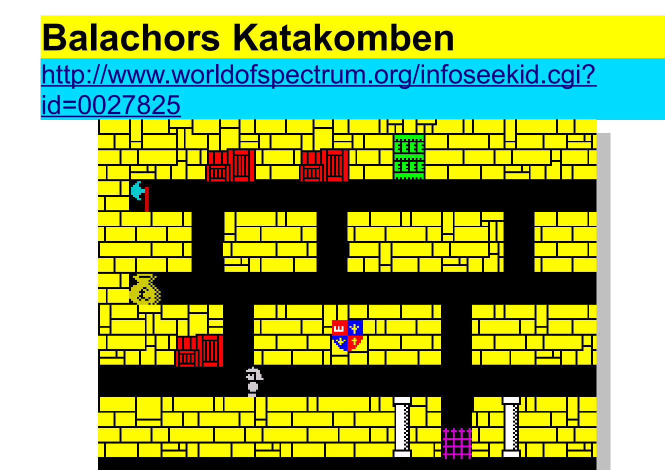
ZXBC Neuigkeiten

http://www.boriel.com/wiki/en/index.php/ZX_BASIC:Archive

Boriel hat es geschafft den ZX BASIC Compiler schneller zu machen. Aktuell hat sich die Geschwindigkeit circa verdoppelt. Außerdem wurden zahlreiche Fehler beseitigt. Die momentan aktuelle Version trägt die Versionsbezeichnung 1.3.0s920.

Balachors Katakomben

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027825



Morkin hat sein erstes Assembler-Spiel fertiggestellt. Mal abgesehen von sehr guter Grafik (von Rothron), ist es auch eine spielerische Herausforderung und zeugt von hoher Programmierkunst. In dem Spiel „Catacombs of Balachor“ selbst geht es um einen Schatzsucher der sich in die namensgebenden Katakomben gewagt hat und nun dort nach einem Felssturz gefangen ist.

Rittertraum

http://www.bytemaniacos.com/?page_id=2197

Climacus hat die Umsetzung des MSX-Spieles „Knightmare“ fertiggestellt. Ja, mir ist schon klar, dass ein gleichnamiges Spiel auf dem Spectrum bereits existiert, jedoch handelt es sich um ein ganz anderes Projekt.



Die Spectrum-Version entspricht im Großen und Ganzen der MSX-Version, ist aber spielbarer. Es ist ein Shoot'em up ähnlich wie „Bounty Hunter“, mit Extrawaffen, und funktioniert nur mit 128K RAM. Ein absolutes Meisterstück.

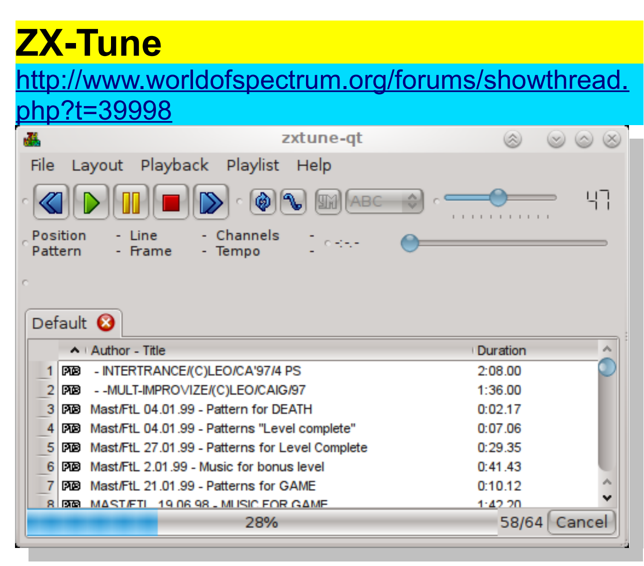
BiFrost update

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027405

Nur eine kurze Anmerkung: BiFrost Engine wurde auf v.1.2 aktualisiert, optimiert und aufgesplitet. Sie beherrscht nun auch Hires-Positionierung auf der y-Achse.

ZX-Tune

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39998



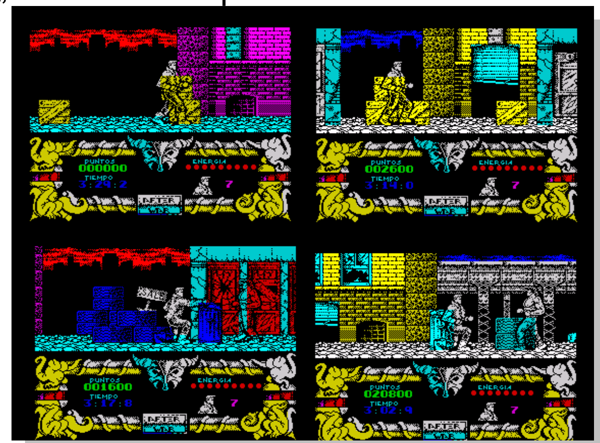
ZX-Tune ist ein neuer Crossplattform AY-Player der in der Lage ist AY-Soundracks aus Spielen und Demos zu

rippen und abzuspielen. Es unterstützt viele Tracker-Formate und Dateicontainer, selbst bei einigen gepackten Dateien verrichtet er anstandslos seinen Dienst.

Coloralf

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=40101
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39602
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39978

Ralf beginnt sich zum Meister im Einfärben von Spielen zu entwickeln. Immer mehr alte Spiele bekommen durch ihn schöne Farbpracht verliehen.
„After the War pt 1“



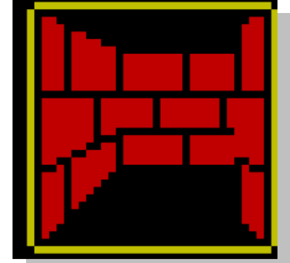
Auch an „Rodland“ arbeitet er bereits.
Weitere Projekte: Goody:



Curro Jimenez, und diverse andere, die die Entwickler meistens färbig geplant, aber dann aus irgendeinem Grund auf Monochrom umgestellt haben. Ein weiteres Projekt das aber nicht von Ralf betreut wird, ist „Outrun Europa“. Dort sieht man aber wieso es auf Monochrom umgestellt wurde.
Die Farbfehler stechen einem sofort ins Auge.

Dungeon Crawler

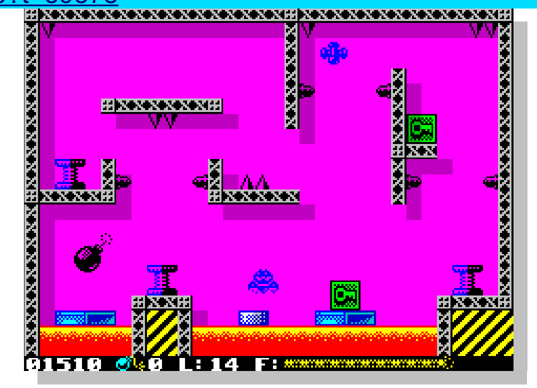
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=40067



Unter diesem nichts sagenden Namen hat Rikokun sein Projekt vorgestellt. Er will ein Dungeon-Spiel mit 3D Optik schreiben.
Das erste Demo ist schon ganz nett, auch wenn die Low-Res Optik möglicherweise einige Leute abschrecken könnte. Dafür ist das in compiliertem BASIC geschriebene Spiel recht flott unterwegs.

Hüpfender Tod

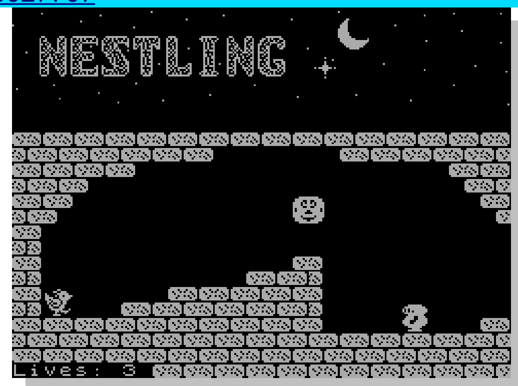
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39878



„Bouncing Bomb: Redux“ ist ein Remake eines unveröffentlichten Spieles welches von Retroleum 1986 geschrieben wurde. Es ist sauschwer, aber das herumhüpfen als Bombe macht Spaß.
Für kurze Zeit war auch ein Snapshot des Originals aus dem Jahr 1986 verfügbar. Dieser wurde ins letzte Update des Archivs von WOS aufgenommen, aber leider nur als Snapshot.

Hühnerei

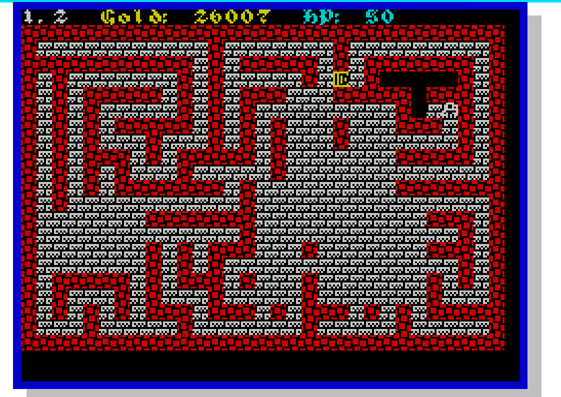
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027707



Dimitriy Zhivilov aus Russland hat das extrem schwere und farbarme Jump & Run „Nestling“ veröffentlicht. Ja, etwas mehr Farbe hätte dem Spiel sicher nicht geschadet.
Ich muss gestehen dass ich nicht mal das erste Screen verlassen konnte. Das spiegelt sich dann auch in der Bewertung wider. Auf WOS bekam es 4.00 aus 10 im Durchschnitt.

27 Jahre danach

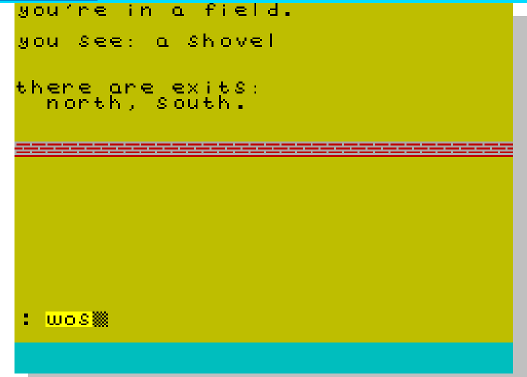
http://members.inode.at/838331/index.html



Viele werden sich sicher noch an des Spiel „Journey's End“ erinnern. Es ist ein BASIC-RPG welches 1985 rauskam und einige Fans (darunter mich) hatte.
Nun habe ich beschlossen meine alten Konzepte für „Journey's End II“ zu entstauben um zu sehen, ob sich ein würdiger Nachfolger programmieren lässt.

Willkommen in der Schule

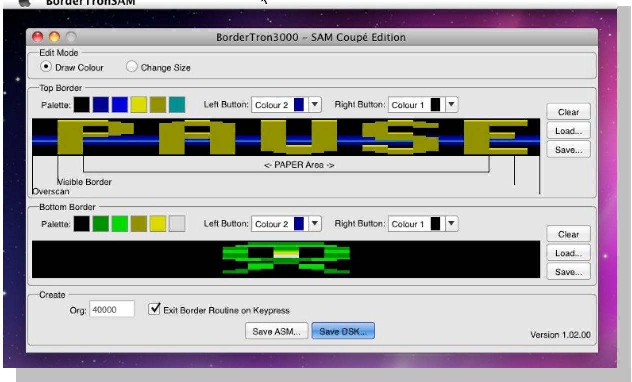
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027706



Das „School“ Textadventure wurde 1984 geschrieben und sollte kommerziell vermarktet werden. Es kam jedoch nie dazu. Der Author hat es nun wieder ausgegraben und auf WOS hochgeladen.

SAM Bordertron 3000

http://freestuff.grok.co.uk/bordertron3000/sam/



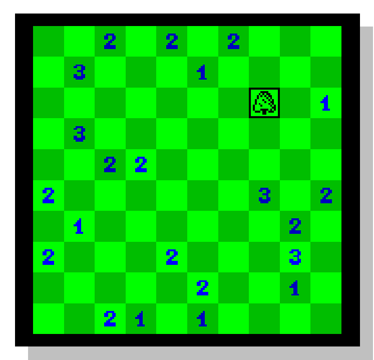
Für SAM Coupé gibt es nun auch ein Programm mit dem man Grafiken im BORDER-Bereich zeichnen kann.
Das Programm steht in Mac und Windows (Linux mit WINE) Geschmacksrichtungen zur Verfügung.

Bäume? Aber wie?

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027874

Ralf hat mit „Dendrology“ ein Spiel für die Minigame Compo 1K Kategorie geschrieben.
Es spielt sich ähnlich wie Minesweeper,

nur mit Bäumen.
Für 1K schaut es zwar ganz gut aus, aber es ist leider sauschwer da die



Regeln doch nicht die selben sind. Es können z.B. keine Bäume auf direkt angrenzenden Feldern stehen.

Ich werde vergesslich!

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027288

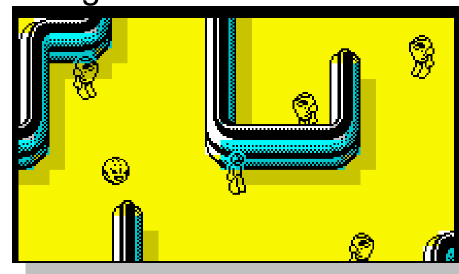


Das Spiel „Cyborg Terminator“ wollte ich schon in der letzten Ausgabe vorstellen, aber als Firefox abstürzte und alle vorbereiteten offenen Tabs weg waren, konnte ich mich nicht mehr an alle Spiele erinnern die ich in die News-sektion packen wollte. Hiermit hole ich das nach.
Oleg Zirberov hat 1994 ein Spiel geschrieben, welches erst jetzt wieder aufgetaucht ist. Ein Action Game, welches an Robocop erinnert.

Berzerk ZX

http://wayofthepixel.net/index.php?topic=13886.0

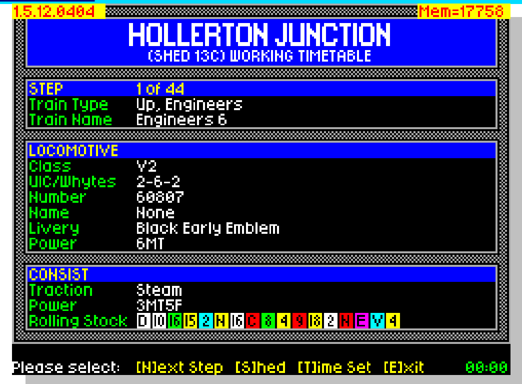
WOS ist nicht die einzige Quelle für Informationen über neue Projekte. Ich habe das gefunden:



Berzerk ist eine grafisch aufgewertete Umsetzung eines Spielhallenklassikers. Ob und wann es je fertiggestellt wird, kann man im Moment noch nicht sagen.

Zeittabelle

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027451



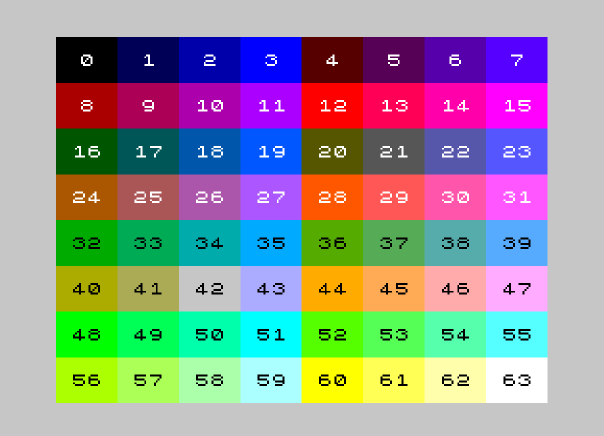
„Model railway timetable software“ ist in der Version 1.6.12.0524 für den Spectrum 128 erhältlich.
Wer eine Modelleisenbahn besitzt, sollte sich dieses Programm mal ansehen.

Spectra Interface

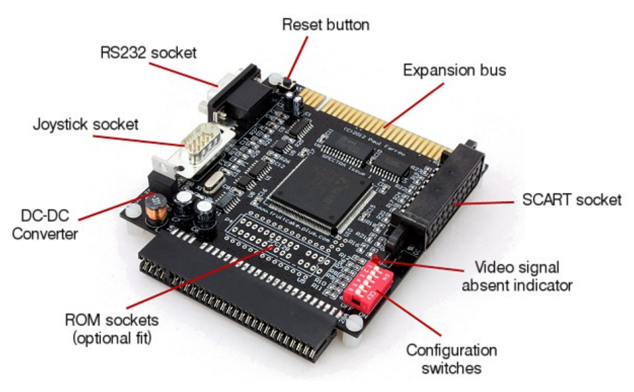
http://www.fruitcake.plus.com/Sinclair/Spectrum/Spectra/SpectraInterface.htm

Was ist Spectra Interface? Nun! Das ist ein sehr interessantes Interface welches ein Kempston Joystick Interface (Autofire Support) beinhaltet, sowie zusätzlich: RS232 Interface, optional entweder einen Interface II ROM Anschluss oder EPROM-Socket und ROM Paging für BASIC-Erweiterungen wie beim Interface I. Das Killerfeature ist aber, dass es möglich ist die Spectrum-

Grafikfähigkeiten zu erweitern.



64 Farben sind damit jedenfalls möglich, oder 8x1 Attribute-Auflösung, doch leider nicht ULA+ kompatibel.



Die erste Version ist für den Spectrum 48, aber auch der Spectrum 128 soll eine Version bekommen.

Das Biogen-Projekt

http://www.speccy.org/foro/viewtopic.php?f=6&t=2741



Auf Speccy.Org sind Informationen über ein Spiel aufgetaucht, welches offenbar von Simons mit 15 Jahren geschrieben wurde. Leider ist mein Spanisch etwas zu schlecht dafür.
Ich weiß nur, dass es nach einem Nuklearkrieg spielt als die Menschen weg waren.
Bevor das Spiel veröffentlicht wird, müssen noch ein paar Fehler ausgebügelt werden.

Cherils Rache

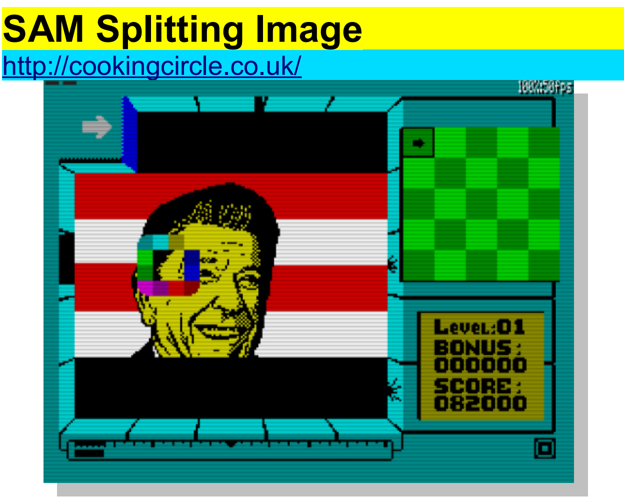
http://programbytes48k.wordpress.com/2012/06/21/los-mojon-twins-traman-algo/



Mojon Twins kochen wieder was Feines. Noch gibt es nichts genaueres dazu, aber Cheril spielt erneut eine wichtige Rolle. Sie wurde zumindest auf dem Preview identifiziert.

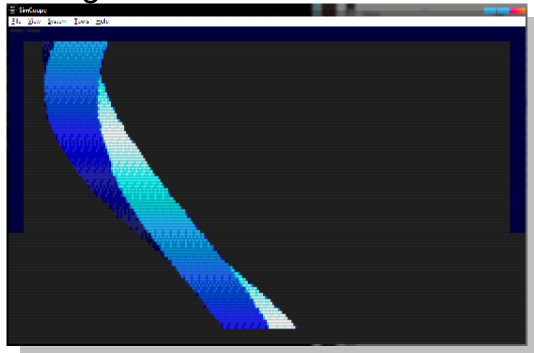
SAM Splitting Image

http://cookingcircle.co.uk/



Cooking Circle hat sich entschieden das Speccy-Spiel Splitting Image am SAM

nachzuprogrammieren. Leider sieht es zumindest im Moment nach Mode 1 aus. Demos kamm man bereits herunterladen.
Aber auch an gewissen Demo-Effekten wird da gearbeitet.



Das soll mit 50 Hz laufen.

512 Invaders

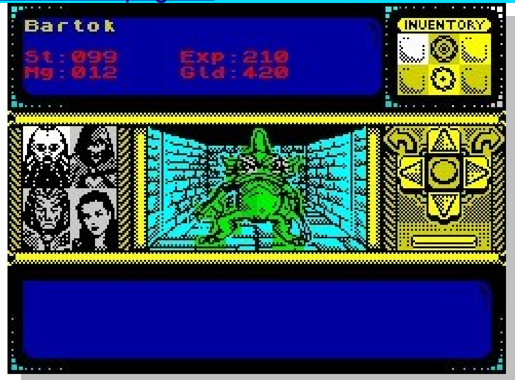
http://pouet.net/prod.php?which=59570



Poxoft hat „Poxofts 512 Byte Invaders" auf Pouet hochgeladen. Es ist natürlich minimalistisch, zeigt aber die Möglichkeiten.

Dungeon Mystery

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=40067&page=3



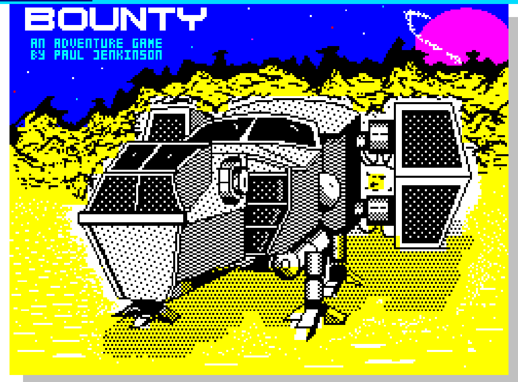
Graz von dem WOS Forum hat den Screenshot eines RPG vorgestellt, an dem er arbeitete und das er fertigstellen will. Das größte Problem das es zu lösen gilt, ist der Speicherplatzverbrauch.



Auch Andrew Owen hat eine Vorschau auf seine kommende Zxodus II Engine vorgestellt.

Kopfgeld

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027876



„Bounty-The search for frooge" ist ein neues Textadventure von Paul Jenkinson, und wie gehabt bei „A broken friend", haben wir auch hier ein Spiel welches mit ZXBC geschrieben wurde.

Neuer SAM Emulator

http://www.keprt.cz/

Aley Keprt hat einen SAM Coupé/Spectrum 128 Emulator für Windows entwickelt. ASCD ist der Nachfolger eines älteren Emulators der nur unter DOS funktionierte.

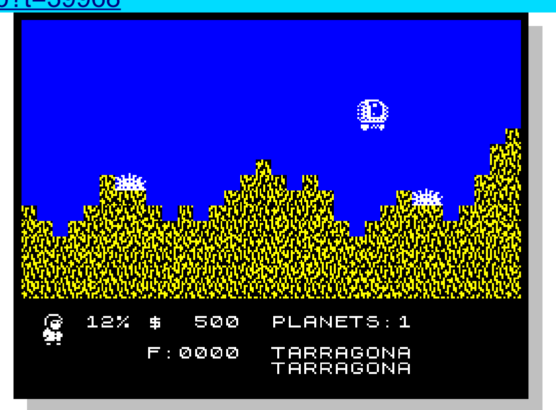
Gnarly Simon

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027766

Das „Gnarly Simon“ Spiel ist fertig. Man muss die Farbsequenzen nachspielen. Technisch wurde es zwar aufgewertet, nur die Grafik kann man als nicht-existent bezeichnen.

Neues Retro-Fusion Spiel

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39968



„Encyclopedia Galactica“, das neue Spiel von Jonathan Cauldwell sollte so in 1-2 Monaten fertiggestellt sein (selbst-auferlegtes Limit). Genaueres ist noch nicht bekannt, nur dass offenbar Spezies katalogisiert werden müssen.

Vade Retro

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027878

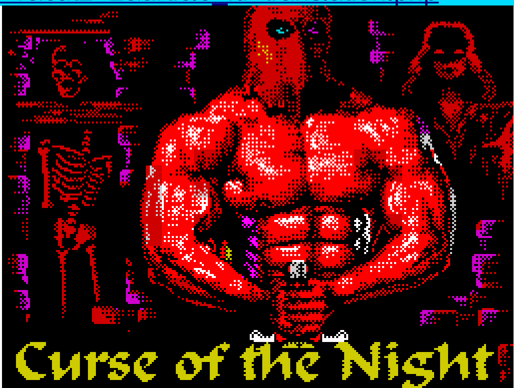


JBGV hat nach Retrobsession-Serie nun ein weiteres Spiel ähnlicher Machart fertiggestellt. Mit ZXBC scheint das schnell vor sich zu gehen.

Es beginnt mit der Entführung einer Spielfigur aus Football Manager durch Ausserirdische.

Kliatba Noci Translation

http://www.zx-spectrum.cz/index.php?cat1=4&cat2=2&article_id=translation.php



„Kliatba Noci“ zählt als ein weiteres aus dem Tschechischen übersetztes Spiel. Wer auf grafisch opulente Action-Adventures a la Dizzy steht, sollte zugreifen. Auch der Titel wurde, wie man sieht, ins Englische übersetzt. Das Spiel heißt nun also „Curse of the Night“.
Es folgt „Sherwood“ als nächstes.

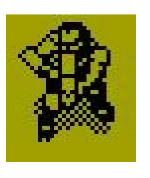
Exomunizierung!

http://hem.bredband.net/magli143/exo/

Der hervorragende Kompressor „Exomizer“ ist in Version 2.04 erschienen und es wurde u.a. ein Bug im Z80 Decompressor beseitigt.

Survivisection

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=39694



Sanches hat das „Survivisection“ als TRD fertiggestellt (TAP-Version folgt noch). Eines der besten Spectrum-Spiele überhaupt!
Es hat alles was Eindruck schindet: Große Sprites, Maussteuerung, Geschwindigkeit.
Ich hoffe wirklich, dass die TAP-Version wie versprochen demnächst kommt.

Adventurelösung: Heroes of Karn

Hallo liebe Adventurefreunde,

heute wollen wir uns wieder einmal einen Klassiker unter den Spectrum Adventures herausgreifen, nämlich:

H E R O E S O F K A R N (aus dem Hause Interceptor).

Worum geht es bei diesem Adventure eigentlich? Nun, hier die Hintergrundgeschichte. Sie ist kurz und schnell erzählt:

Im Lande Karn gab es in der Vergangenheit immer friedvolle und ruhige Tage. Doch dies änderte sich, als üble Gestalten im Lande die Macht an sich rissen und die vier Landeshelden mittels Magie in ihre Gefängnisse verbracht haben. Nun ist es unsere Aufgabe, dem Land wieder Frieden und Ruhe zu bringen. Doch dazu müssen wir uns aufmachen und die vier Helden befreien. Es geht um folgende Charaktere:

BEREN, der Schwertkämpfer
ISTAR, der Zauberer
HALDIR, der Elfenkönig
KAHDIM, der Zwerg

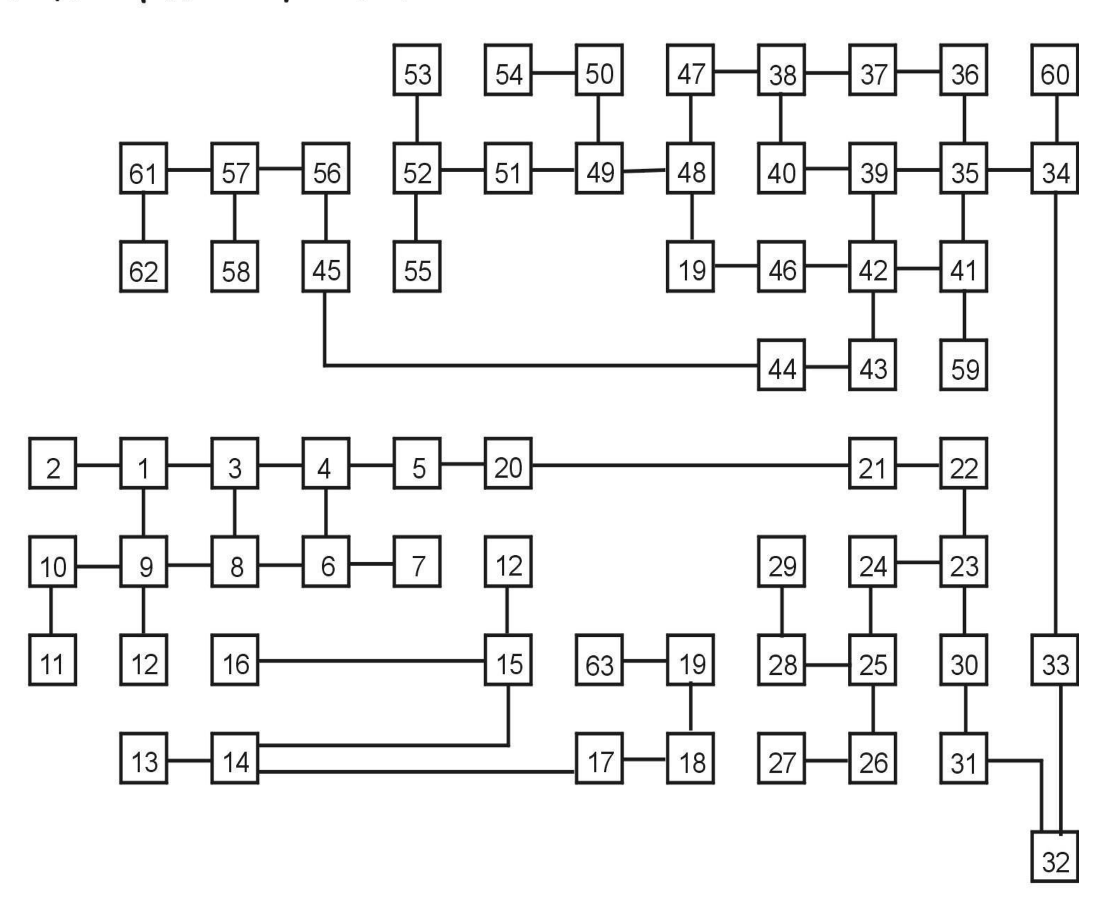
Die vier Helden müssen in genau der oben aufgeführten Reihenfolge befreit werden.

Kommen wir im Anschluss nun aber zu den Locations und Gegenständen des beigefügt abgedruckten Planes. Insgesamt werden wir es im Rahmen unserer Lösung mit 63 Locations zu tun haben, die wir jetzt auflisten wollen:

01) In the field east of a ruined cottage
02) Inside the ruined cottage / tinderbox
03) The open moorland
04) High on the moors
05) At the dead marshes / frog -> BEREN, swamp lizard
06) On Pilgrim´s hill
07) In the monastery / bible
08) In the gypsy camp / Anton the gypsy king
09) In the plain of stones
10) In the deserted village
11) Within the long barrow / some money, borrowight
12) At the edge of the sea north of the castle / guard
13) In the dungeon / guard, copper key
14) In the cellar / some honey, some meat
15) In the gatehouse / spear
16) In the sword room / sword
17) At the sandy beach / emerald
18) In the sea cavern / giant clam, pearl
19) In the sand cavern / golden gates, wicker cage
20) On the narrow path / bear
21) In the valley
22) At the gates of Karn / copper gates
23) In the hall of gold / copper gates, silver flute
24) In the sand room
25) The bird chamber / songbird
26) In the debris room / serpent
27) In the crystal room / bottle, ISTAR the wizard
28) In the star chamber
29) In the wizard´s chamber / wand, scroll
30) In the vast hall / balrog on crystal bridge over chasm
31) In the stair room / crystal bridge over chasm

32) In the hall of stairs / magic mirror
33) In the lime stone cavern
34) In the dragon´s lair / sapphire, dragon
35) In the hall of four winds / wooden box
36) In the acid room / pool of acid
37) In the oil room / pool of oil
38) In the hall of smoke / ruby
39) In the vulcano cavern / firegate
40) In the cascade cavern / waterfall
41) In the steam cavern / firegate, black potion, white potion
42) In the hall of the phoenix / firegates, some hot ashes
43) In the hall of black magic / witch
44) In the plant room / tiny plant -> massive beanstalk
45) On the king´s stairway / golden gates, silver coin, top of a giant beanstalk
46) In the hall of fire / firegate
47) In the star cavern
48) In the ice cavern / golden gates
49) In the hall of jade / jade flower
50) In the lair of the hydra / hydra
51) In the hall of the black knight / black knight
52) In the crypt / coffin, vampire -> HALDIR the minstrel
53) In the hall of music / golden lyre, mandolin

HEROES OF KARN



54) In the hall of infinity / golden key
55) In the tool room / crowbar
56) In the hall of wisdom / golden gates, spirit
57) In the king´s anteroom / jewelled gates, carpet, jewelled key
58) In the falcon chamber / falcon
59) In the bat cavern / silver cross, giant bat
60) In the treasury / diamond, venomous spider, rusty iron chest, KHADIM the dwarf
61) In the hall of the mountain king / jewelled gates
62) In the king´s chamber / dagger, velvet pillow
63) In the pirate´s lair / shovel, map, pirate

Ja, das waren alle Locations und die darin befindlichen Gegenstände bzw. Personen. Wie ihr feststellen konntet, hätten die Locationsbeschreibungen sicherlich ein bisschen mehr Fantasie vertragen. Aber was solls. Kommen wir nun aber gleich zu der schrittweisen, von uns kommentierten Lösung dieses Programmes. Nach dem Einladen geht es wie folgt weiter:

W, TAKE TINDERBOX, E, E, E, E, LIGHT GAS (die Mooreidechse stirbt!), TAKE FROG, KISS FROG (er verwandelt sich in BEREN, den letzten König von Karn!), W (BEREN bleibt von nun an bei uns), DROP TINDERBOX, S, E, TAKE BIBLE, W, W (Anton der Zigeunerkönig sagt: "Find my magic mirror, and in it I will read your future"), W, W, S, ATTACK BARROWIGHT WITH BIBLE (er verschwindet), TAKE MONEY, DROP BIBLE, N, E, S (der Burgwächter überwältigt uns und wirft uns ins Burgverlies), GIVE MONEY TO GUARD (der Wächter wirft jetzt einen Schlüssel durch die Gittertüre), LOOK, TAKE COPPER KEY, E, TAKE HONEY, TAKE MEAT, UP, TAKE SPEAR, W, BEREN TAKE SWORD, E, DOWN, E, E (wir ignorieren vorerst einmal die riesige Muschel), N, TAKE WICKER CAGE, S, W, W, UP, N, N, N , W, DROP MEAT, DROP SPEAR, E, E, E, E, E, GIVE HONEY TO BEAR, E, E, S, TAKE FLUTE, W, S, BEREN TAKE SONGBIRD (das klappt nur, wenn wir den Vogelkäfig bei uns haben), S, BEREN KILL SERPENT WITH SONGBIRD (der Vogel stürzt sich auf die Schlange und tötet sie), W (ISTAR lugt hier zwischen den Gitterstäben hervor, aber bevor wir ihn befreien können, müssen wir erst noch die Flasche an einem sicheren Ort deponieren), TAKE BOTTLE, E, DROP BOTTLE, W, PLAY FLUTE (der Kristallkäfig erzittert, zerbricht und ISTAR geht ab jetzt mit uns.... hätten wir die Flasche dabei gehabt, wäre auch sie zerbrochen), E, TAKE BOTTLE, N, W, N, TAKE SCROLL, ISTAR TAKE WAND, ISTAR READ SCROLL (wenn du unter den Sternen stehst sprich ORION; das ist ein Zauberwort für einen Teleport, der uns später noch sehr nützlich sein wird), S, E, N, E, DROP BOTTLE, S, ISTAR WAVE WAND (eine Kristallbrücke erscheint über dem Abgrund und darauf steht ein Hindernis), PLAY FLUTE (auf Wiedersehen!!), ISTAR WAVE WAND (da ist die Brücke wieder - Glück gehabt), S, DOWN, DROP SONGBIRD, DROP SCROLL, TAKE MIRROR, UP, N, N, TAKE BOTTLE, N, W, W, W, W, W, W, W, DROP FLUTE, DROP BOTTLE, E, E, S, GIVE MIRROR TO ANTON (er fordert Silber!!), N, E, E, E, E, E, S, S, S, DOWN, N, N, BEREN ATTACK

DRAGON WITH SWORD, TAKE SAPPHIRE, W, TAKE WOODEN BOX, N, W, W, OPEN BOX (ein starker Wind weht aus dem Behältnis und der Rauch ist weggeweht), LOOK, TAKE RUBY, E, E, S, E, S, S, UP, N, N, W, S, W, ORION (wir gelangen mittels Teleport zur Ruined Cottage!), DROP SWORD, DROP RUBY, DROP SAPPHIRE, TAKE BOTTLE, ORION (zurück geht's zur Sternenkammer), E, N, E, S, S, DOWN, N, N, W, W, W, TAKE WATER, E, E, S (das schwarze Gebräu ist Gift!!), TAKE WHITE POTION, DRINK WHITE POTION (Feuer kann uns jetzt nichts mehr anhaben), W, WATER ASHES, N, W, TAKE WATER, E, S, S, ATTACK WITCH WITH WATER (sie stirbt!!), N, N, W, TAKE WATER, E, S, S, W, WATER PLANT (sie wächst nach oben), E, N, N, W, FAKE WATER, E, S, S, W, WATER PLANT (sie wächst immer weiter und schließlich auch durch das Loch in der Decke), UP, TAKE SILVER COIN, DOWN, E, N, W, W, S, W, W, UP, N, N, E, GIVE SILVER COIN TO Anton (er sagt: im Spiegel sehe ich dich eine Mandoline spielen wo viele Pfeiler sind), N, W, W, TAKE SPEAR, E, S, S, S, DOWN, E, E, N, E, E, N, E, N, TAKE ACID, W, W, W, S, W, N, ATTACK HYDRA WITH SPEAR, S, W, ATTACK KNIGHT WITH ACID, DROP SPEAR, DROP BOTTLE, W, N, TAKE MANDOLIN, TAKE GOLDEN LYRE, S, E, E, N, W, TAKE GOLD KEY, PLAY MANDOLIN (im Westen erscheint ein Durchgang), E, S, W, W, S, TAKE CROWBAR, N, E, E, E, S, S, OPEN CLAM (mit der Brechstange - eine Perle fällt heraus), BEREN TAKE PEARL, DROP CROWBAR, W, W, UP, N, N, N, W, DROP PEARL, DROP GOLDEN LYRE, DROP MANDOLIN, TAKE MEAT, E, S, S, S, DOWN, E, E, N, E, E, S, W, UP, N (da ist ein Geist), ISTAR WAVE WAND (und weg ist der Geist!!) W, TAKE CARPET (wir entdecken einen Schlüssel mit Juwelen!), TAKE JEWELLED KEY, S, BEREN GIVE MEAT TO FALCON, BEREN TAKE FALCON, N, E, S, DOWN, E, N, E, S, BEREN ATTACK BAT WITH FALCON, TAKE CROSS, N, W, N, W, N, W, S, W, W, W, OPEN COFFIN (ein Vampir erscheint!!), ATTACK VAMPIRE WITH CROSS (der Vampir verwandelt sich in HALDIR!!), E, E, E, N, ORION ((zurück in der Ruined Cottage), DROP CROSS, DROP CARPET, DROP FALCON, DROP WAND, TAKE GOLDEN LYRE, ORION, (der Teleport zurück), S, W, W, TAKE BOTTLE, E, E, N, E, E, TAKE OIL, E, S, E, N, HALDIR PLAY LYRE (die Spinne schläft ein!!), OPEN CHEST (rostige Angeln), OIL HINGES, OPEN CHEST (KHADIM klettert heraus!!), TAKE DIAMOND, S, DROP BOTTLE, W, W, S, S, W, U, N, W, W, S, TAKE DAGGER, TAKE PILLOW, ORION, DROP GOLDEN LYRE, DROP DIAMOND, TAKE FLUTE, ORION, N, E, E, S, DOWN, E, N, W, W, N, W, DROP VELVET PILLOW, PLAY FLUTE (die Jadeblume fällt sicher auf das Kissen ohne zu zerbrechen!!), TAKE JADE FLOWER, TAKE VELVET PILLOW (das brauchen wir noch, um die Blume in der Ruined Cottage auch wieder sicher ablegen zu können!) E, S, W, KHADIM ATTACK PIRATE WITH DAGGER (eine Landkarte fällt aus dem Gepäck des Piraten), TAKE SHOVEL, TAKE MAP, ISTAR READ MAP (da steht: find between the Cavern and the seek and ye shall dig), DROP MAP, E, S, W, DIG (wir finden einen Smaragd!), DROP SHOVEL, TAKE EMERALD, W, UP, N,

N, N, W - und hier ist die Schlussmeldung..... and thus were the Heroes freed, and peace was restored to the land of Karn!!!
Dem ist auch von unserer Seite nichts mehr hinzuzufügen. Wir hoffen, die Lösung hat euch genauso viel Spaß gemacht wie uns.

Bis bald hier mit einer neuen Adventurelösung.

© 2011 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Raubling

English summary

Hello folks,

our todays adventure solution brings us to “Heroes of Karn” published by Interceptor many years ago. But the game is still a real classic Spectrum game, so it is worth, to have a close look at it. In this game the player has to find an free four heroes that have been caught and imprissioned by evil creatures. Those four heroes of Karn must be put together to form a team against the enemy and free the land of Karn once again. Beren the sowrdsman maybe of good help in fights against all and everything, Istar the Wizard may help us avoiding magical attempts, and at least the two guys Haldir the elf lord and Khadim the dwarf make out team complete. The forces must be reunioned in the end to solve this adventure successfully. So all we can do for lost adventurers is to print our step by step solution and the map of the game to give you some hints in moments of darkness.

The making of Earthraid for ZX

Die Happy Computer Ausgabe 8/86 war eine der ersten Ausgaben die ich gekauft habe, und als ZX Spectrum und späterer C64 Benutzer hat mich am meisten das Listing “Earthraid” in seinen Bann gezogen. In dem Spiel muss man wasserscheue Killermollusken aus dem All an der Ausbreitung hindern. Man musste strategisch vorgehen und Graben graben, Gift sprühen, Minen legen, Häuser evakuieren bevor sie verschlungen werden, und so weiter.
Ich war nicht der Einzige dem das Spiel sehr gefallen hat. Einfache Strategie, geniale Unkompliziertheit... Heutzutage bezeichnet man das als Casual Game, und diese sind sehr populär am PC. Die Lernphase ist bei diesen Games sehr steil und man benötigt keine komplizierten Anleitungen, keine Tutorial Missionen die einen ganzen Abend verschwenden... Man steigt ein und spielt!



Schon damals, bevor ich den C64 kaufte, nur aufgrund der Beschreibung in der Happy Computer, wollte ich als Speccy-Programmierer das Spiel irgendwann mal für den ZX Spectrum umsetzen, jedoch reichten meine Kenntnisse bei weitem nicht aus. Das Spiel bekam ich auf Diskette erst später. Es hat mich nicht enttäuscht. Ist ja nicht

so, dass die Grafik sich am Spectrum nicht realisieren ließe, diese kann man fast 1:1 am ZX darstellen. Der Bildschirm, und damit auch das Spielfeld, ist am Spectrum etwas kleiner. Beim C64 sind es 40x22 Felder, beim Spectrum 32x22 (1 Zeile weniger für die Menüs, nachdem das Spiel ins Englische umgesetzt werden konnte und aus Wörtern wie „Graben“ oder „Hubschrauber“ kürzere Begriffe wie „Dig“ oder „Heli“ wurden, und <f1> dem invertierten „1“ weichen konnte). Auch Sprites beherrschte der Spectrum nicht, und diese wurden beim C64 für Cursor und Hubschrauber verwendet. Es gab jedoch noch weitere Hindernisse.

Beim C64 verwendete es den Charmodus, also wenn sich das Bitmap eines Zeichens änderte, wurden alle gleichen Zeichen an anderen Positionen am Bildschirm genauso verändert. Dadurch konnte der C64 unglaublich flüssig das Wasser und Mollusken animieren.

Am Spectrum wäre das nicht ohne weiteres möglich da dieser nur einen Bitmap-Modus bietet, und Charmodus zu simulieren viel langsamer wäre (beim C64 müssen 8 Bytes verändert werden und beim Speccy bis zu 6144, also bis zu 768 mal mehr). Mein Ziel war es das Spiel mit einem BASIC-Compiler zu schreiben, aber selbst die besten waren nicht in der Lage das Spielfeld schnell genug zu animieren. Anfangs wollte ich sogar auf die Animationen verzichten, aber das sah nicht so gut aus. Ich habe zwar Experimente durchgeführt die das Wasser fast brauchbar animierten, indem ich bei jedem Frame das ganze Spielfeld mit einer PRINT-Anweisung füllte, und nur den String direkt mit Pokes manipulierte, aber es war eben immer noch nicht schnell genug weil die ROM-PRINT-Routine zu langsam ist. Ich legte das Projekt also vorerst zu Seite.

Im Mai 2012 als ich öfters die Wochenenden im Haus eines Freundes verbrachte und meinen Laptop mit Entwicklungsumgebung mitnahm, suchte ich nach neuen Herausforderungen und stieß daheim auf meine alten Aufzeichnungen in denen ich die Spielmechanik analysiert habe.

Mein altes Laptop war ein Gericom Phantom Superlight mit 1,5 GB RAM, CeleronM-CPU auf Core-Architektur aufgebaut, jedoch störte mich der glänzende Bildchirm enorm, und die Akkuleistung lag bei ca. 30 Minuten. Der war laut, heiß und zum Programmieren nicht geeignet, weswegen ich zum Programmieren etwas Neues benötigte. Mein neues Netbook, Lenovo X121e, hat einen matten Bildschirm, E-350 CPU von AMD (Dual Core), 8 GB RAM und der Akku hält seine 8 Stunden. Ohne das Gerät würde ich sicher nicht so viel programmieren können. Der Lenovo ist zwar nicht so schnell wie der Gericom, aber Geschwindigkeit war beim Kauf nicht entscheidend. Vielmehr ging es mir um Akkuleistung, Größe, Bildschirm und Geräuschentwicklung, also um Sachen die ich beim Programmieren benötige. Das Wichtigste war der matte Bildschirm statt Schminkspiegel.

Inzwischen nutzte ich meine BorIDE Entwicklungsumgebung für Boriels Crosscompiler, der in der Lage ist Assemblerbefehle In-Line auszuführen. Das reichte für eine schnelle Routine, die das Spielfeld so schnell animierte, dass ich zufrieden war, selbst wenn viel Wasser oder Mollusken zu sehen waren. Also machte ich mich an die Arbeit.

Natürlich mussten Anpassungen her. Das C64 Programm wurde in Assembler geschrieben, während ich compiliertes sehr fortgeschrittenes BASIC nutzte. Wer sich für diesen Compiler interessiert, kann unter www.boriel.com das Programm herunterladen, denn ab Version 2.0 will Boriel auch andere Architekturen unterstützen, und der C64 ist auf der ToDo Liste. Im Moment ist aber MSX und Amstrad CPC populärer und aufgrund des gemeinsamen Prozessors, auch leichter zu implementieren.
Die Illusion, dass das Programm schneller als beim C64 oder kleiner sein wird, hatte ich nie, aber das waren auch nicht meine Ziele. Ohne Charmap und Sprites musste ich umständlich tricksen, wodurch das Programm größer wurde. Die Anleitung und ein paar Zusätze trugen zur Programmgröße bei. Auch die SID Sounds lassen sich nicht so leicht am Spectrum realisieren (und ich so nebenbei bemerkt ein absoluter Loser bin was Sounderstellung betrifft, total unmusikalisch!).



Wie gesagt beherrscht der Spectrum keine Sprites, daher musste ich gewisse Änderungen durchführen. Auch sind andere Umsetzungen von C64 zu Spectrum oft keine 1:1 Umsetzungen, was mir gewisse Freiheiten bei der Gestaltung erlaubte, ohne dass daraus ein anderes Spiel wurde.

Als erstes wollte ich das Spiel für ein internationales Publikum machen, weswegen Deutsch dem kompakteren Englisch gewichen ist. Zudem habe ich eine Bildschirmanleitung eingebaut die auf der aufbaut, die in Happy Computer abgedruckt wurde. Anstatt des Raketensounds habe ich lieber zwei Raketen-Zeichen (also 16x8 Pixel Raketen-„Sprite") über den Bildschirm bis zur Einschlagstelle geschickt.
Das Cursor-Sprite wurde durch ein POKE in den Bildschirm-Farb-RAM ersetzt. Bei dem Hubschrauber- und Raketen- „Sprite" hingegen merkte ich sehr schnell, dass die Updates am Bildschirm für Wasser und Mollusken die Hubschrauber-Zeichen überschreiben werden, und der Hubschrauber darüber stark flimmern wurde. Die Lösung war, dass ich mit einem Puffer arbeiten musste, der das verhinderte. Alle Positionen die im Puffer markiert sind, werden bei der Spielfeldanimation einfach ausgelassen. Das Auslesen eines weiteren Puffers bewirkte geringe Verlangsamung der Programms.
Das Spielfeld hat beim Spectrum 704 Zeichen (beim C64 waren es 880), also mussten die Puffer genauso groß sein. Ich entschied mich dazu mehrere Puffer zu nutzen:
Spielfeld-Zeichen: Puffer das zeigt wo die einzelnen 8x8 Tiles sind, ohne Animationen. Animationen werden gesondert von einer Routine durchgeführt, die nur nach Wasser- und Mollusken Tiles scannt, und nur dort das Tile-Frame aus dem Speicher reinschreibt. Auch Mollusken sind hier gespeichert. Übrigens hat Wasser 8 Frames und Mollusken nur 4. Mollusken-Frames und andere Grafiken habe ich aus der C64 Version gerippt, doch die

Wasseranimation musste ich selber machen.
Farb-RAM: Hier wird abgelegt welche Farbe die Tiles haben, wobei vergiftete Felder natürlich andere Farben haben. Dadurch habe ich mir einen Puffer erspart in dem vergiftete Felder angezeigt werden.
Lebenszeit der Mollusken: zwischen 10 und 20 je nach Spiellevel, das sind die Runden, die die Mollusken leben. Die Lebensdauer jedes einzelnen musste gespeichert werden, um seinen Tod rechtzeitig auszuführen.
Evakuiere Häuser: Falls sie von Mollusken aufgefressen werden, musste man für die Punktebewertung wissen, dass sie mal da waren und evakuiert wurden. Nachträglich betrachtet hätte ich auch einfach die aufgefressenen evakuierten Häuser als einfachen Zähler speichern können.
Spielfeld Maske: Zeigte welche Felder nicht animiert werden dürfen, um Flimmern beim Hubschrauber oder Raketen zu verhindern.
Puffer: Das ist ein allgemeiner Puffer der für Generierung der Wasserfläche und Molluskenvermehrung benutzt wird. Die Wasserflächen werden nämlich durch Routinen zur Molluskenvermehrung erzeugt, und je nach Spiellevel verschieden oft durchlaufen. Das war im Originalprogramm genauso gelöst.
Durch Spielen auf dem C64 hatte ich bereits vor Jahren einige wichtige Informationen zu dem Spiel notiert, so wusste ich, dass die Lebensdauer der Mollusken wie auch die Zeit bis man die nächste Rakete bekommt, vom Spiellevel abhängig ist. Im Level 1 betragen beide Zeiten 10 Runden und erhöhen sich um jeweils 2 Runden pro Level.
Die Vermehrung der Mollusken ist einfach: Sie vermehren sich auf eine der angrenzenden freien Flächen, abhängig von einer Zufallszahl. Es steht jeweils eine von acht Möglichkeiten zur Auswahl.
Da der Zufallsgenerator von ZXBC stark beschleunigt wurde, ist die Version 1.1 von Earthraid in dieser Hinsicht etwa doppelt so schnell, was man vor allem bei der Landschaftsgenerierung bemerkt. Auch wurde ein interruptgesteuerter AY-Soundtrack eingebaut und ein paar kleinere Fehler ausgebügelt.
Der Rest der Spielemechanik war danach beinahe einfach zu programmieren, bis auf die weiter oben erwähnten Feinheiten.
Für die Soundeffekte nahm ich das BeepFX-Tool und die vorgefertigten Effekte, da sie sehr gut gepasst haben.

Übrigens plane ich eine Fortsetzung des Spieles mit dem Titel „It came from Outer Space“. Die Pläne dazu reichen bis ins Jahr 1987 zurück. Dieses mal wird es um mutierte Mollusken gehen, die ihre Allergie vor Wasser verloren haben, oder etwa doch nicht? Größere Karten (mehrere Szenarien, keine zufallsbasierenden Karten), schönere Grafik und ein Intro waren geplant. Wer weiß, vielleicht schaffe ich das alles umzusetzen? Mit BorIDE sollte sich meine Produktivität steigern, sobald es halbwegs fertig ist.
Ich habe mir jedenfalls schon eine kleine Bibliothek an häufig benötigten Funktionen zusammengestellt.

Das Spiel wird etwas langatmiger sein als Earthraid, und die Schlachten werden komplizierter, aber ich hoffe

dass es trotzdem gut von Spielern aufgenommen wird. Es sind aber vorher noch andere offene Projekte da, die ich fertigstellen möchte. Das soll aber nicht bedeuten, dass ich nicht bereits an dem Programm sitze.

Übrigens hat Dirk Meier, der Autor der Originalversion am C64, zu der gelungenen Version gratuliert, worauf ich wirklich stolz bin.
Er meinte, dass er eventuell noch die Sources von Earthraid finden und veröffentlichen könnte. Wäre nun vielleicht sogar eine Atari XL-Version möglich? In Polen setzen viele Atarianer Spectrum-Spiele für den XL um.
Ihr, liebe Leser, dürft jedenfalls weitere Spiele von mir mit Spannung erwarten.

Leszek Chmielewski - LCD

Auf den Spuren von Clive Sinclair!

Die meisten von euch kennen die Homepage unseres Clubs, www.womoteam.de, und auch viele andere Webseiten, wie zum Beispiel www.worldofspectrum.org, wo schon auf der Hauptseite auf 30 Jahre ZX Spectrum hingewiesen wird.

Ich hab für euch mal einen Streifzug durch die Internetwelt gemacht, und habe Spuren vom heutigen Sir Clive gesucht. Die Webseiten unserer heutigen "aktiven Scene" lasse ich dabei aus. Besucht die angegebenen Links, denn ich kann oft nicht alles wiedergeben was ich dort so gefunden habe, es lohnt sich!

Sir Clive Marles Sinclair selbst ist eher öffentlichkeitsscheu. Es gibt viele Artikel ÜBER ihn, aber selten MIT ihm. Geboren am 30.Juli 1940 in Richmond, wohnt er heute in der Nähe des Trafalgar Square in einer 5-Millionen-Pfund-Wohnung. Er wurde 1983 von Queen Elisabeth II in den Ritterstand erhoben.

Seine Ritterschaft wird auf dieser Homepage bestätigt, die die Adels- und Ritterlinien des Namens "Sinclair" verfolgt:
http://www.clansinclair.ca/docs/peers.htm#knights

Es gibt zwei Bücher über ihn, heisst es in Wikipedia :
Ian Adamson, Richard Kennedy: Sinclair and the "Sunrise" Technology, London, 1986, ISBN 0140087745.
Rodney Dale: The Sinclair Story, London, 1985, ISBN 0715619012.

http://www.guardian.co.uk/technology/clive-sinclair : kleine Biografie

Eines der wenigen Interviews kann man auf **http://www.guardian.co.uk/technology/2010/feb/28/clive-sinclair-interview-simon-garfield** nachlesen. Dort erzählte Sir Clive erstmals etwas ausführlicher von sich. Hauptthema ist natürlich die Geschichte seiner Entwicklungen, ich führe mal die wichtigsten Aussagen des Artikels auf:
"unsere damaligen Computer waren schlank und effizient"
"Cambridge wurde durch Sinclair von einer Kleinstadt zu einem zweiten Silicon Valley !"
Lesenswert: Seine Aussagen zu heutigen Computern :
"das Traurige ist, sie verschwenden

ihren Speicher, total überflüssig. Man muss auf das verdammte Ding warten bis es endlich bootet, totaler Mist. So schlimm, daß es schon wehtut!"
"Jet Set Willy wurde die zweithöchste Aktivität in Teenieschlafzimmern"
"ich habe keinen Computer. Wenn mir jemand schreiben will, ist da ein Computer am Eingangsbüro, und ich hab jemanden der für mich nachschaut. Wer was von mir will, soll anrufen."
Beginnen wir unserem Streifzug mit **Clive Sinclairs heutigen Firma, Sinclair Research LTD**. Es gibt immer noch die offizielle Firma Sinclair Research LTD, unter **http://www.sinclairzx.com**. Diese Webseite scheint veraltet zu sein aber einen Besuch ist sie auf jeden Fall wert!
Hauptteil ist ein Archiv mit den Erfindungen von Sir Clive, startet 1958 mit dem ersten Transistorradio für nur 5 Pfund (ca 7 Euro), welches dann in verschiedenen Versionen auf den Markt kam. Natürlich sind auch ZX80, ZX81, ZX Spectrum, QL, der Z88 und sein Elektrofahrzeug C5 vertreten.
Der Kauf von heutigen Artikeln ist nicht möglich, man kann sie nur vorbestellen, aber dies auf geradezu unverschämte Weise. Am Beispiel des X1, Nachfolger vom C5, möchte ich euch dies erklären.
Das X1 Elektrofahrzeug wird laut dieser Homepage ab Juli 2011 ausgeliefert (ich hab mich nicht verschrieben!). Man kann sich für 100 Pfund (ca 120 Euro) auf eine Warteliste setzen lassen. Das Kleingedruckte ist aber nicht gerade fair:
" Non-refundable deposit secures position in order queue, but does not contractually oblige you to purchase."
" nicht-erstattbare Anzahlung sichert die Position in der Bestellreihenfolge. Verpflichtet aber nicht zum Kauf! "
Bedeutet nach meinen Englischkenntnissen, die 100 Pfund sind auf jeden Fall weg, auch wenn man monatelang warten muss.
Es kann nur im Voraus bestellt werden, kein Artikel ist direkt bestellbar. Nur das A-Bike wäre direkt kaufbar, der Link führt aber auf einen Fehler.
Über das Kontaktformular kommt keinerlei Reaktion.
Mein Eindruck von der Sinclair Seite: Völlig veraltet und unbrauchbar, nur die Archivseiten sind interessant!

Eine weitere interessante Spur ist ein sehr eigenartiges Telephon, Sinclair und eine Firma namens ICL bauten aus dem QL noch eine Art Multitelephon, das "**one-per-desk**" oder "**Merlin Tonto**", eine Art Alleskönnertelefon mit Microdrives!

Unter http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?st=1&c=275 kann man mehr von diesem skurrilen Apparat lesen. Er war für Kleinbüros gedacht, sollte einen Computer mit den üblichen Programmen wie Textverarbeitung und Tabellenkalkulation mit den Vorzügen eines Komforttelefons verbinden, alles in einem Gerät.
Eine sehr ausführliche Beschreibung in englisch gibts unter http://www.binarydinosaurs.co.uk/Museum/icl/murraywriteup.php
Von diesem Telefon kann man ein Buch auf ebay kaufen (ca 20 Pfund inkl. Versand).

Wer übrigens eine wirklich vollständige Liste aller erschienenen Sinclair-Homecomputer inclusive deren Issues sucht, sollte sich

http://www.binarydinosaurs.co.uk/Museum/Sinclair/index.php auf Favorit legen, denn hier ist zu nahezu jeder Version etwas nachzulesen.

Aber nun weiter. Ein Hinweis auf der Sinclair Seite brachte mich zu http://iainsinclair.com. Die Inhaber Iain und Grant Sinclair scheinen nicht verwandt zu sein mit Clive Sinclair. Diese Firma hat sich dem Design mancher Produkte von Sinclair gewidmet, zum Beispiel das Micromatic Radio und manche Verstärker und Minifernseher. Clive Sinclairs Firma hieß da übrigens noch **Sinclair Radionics LTD**.

Auch diese Website hat sehr eigenartige Bestellmethoden. So kann man eine HD Kamera bestellen (sofort kaufen geht nicht), und muss sofort den Gesamtpreis bezahlen. Im Kleingedruckten heisst es dann
"in the unlikely event of goods not being shipped within six months, Iain Sinclair Design Ltd will refund your payment in full"
in etwa : Wenn du sechs Monate gewartet hast und wir immer noch nicht liefern können, erhälst du dein Geld zurück

...... (Anmerkung : wenn sie bis dahin nicht pleite sind)

Die öffentliche Kritik ist voll Lobes über diese Design Firma, lest dazu bitte den Artikel unter
http://www.prnewswire.co.uk/news-releases/das-innovativste-messer-der-welt-von-iain-sinclair-ist-ein-hit-127172283.html

Dann endlich mal eine wirklich schöne Entdeckung! Der Designer von unseren ZX81, ZX Spectrum und Varianten, **Rick Dickinson**, hat auf seiner Homepage neben einem Memorandum zum 30. Geburtstag des ZX Spectrum auch viele Rückblicke auf die spannenden 80er Jahre, er berichtet unter anderem von einem Treffen der Spectrum-Mitarbeiter, und verweist auf einen aktuellen BBC Artikel.
Hochinteressant ist der Blick auf "**Portfolio / Archiv**", denn hier sind nicht nur Pläne zu den 8-Bit-Computern, sondern auch Handskizzen, Logoentwürfe, handgezeichnete Entwürfe, Comics für Werbevorlagen und vieles mehr. Auch Pandora ist im Bereich Z88 zu finden.
Hier der Link zu Rick Dickinson : http://www.theproductdesigners.com/

BBC (www.bbc.co.uk)
Dieser Nachrichtensender aus Großbritannien mit Sitz in London hat ein umfangreiches Internetarchiv. So findet man immer wieder Artikel über Clive Sinclair. Der aktuellste ist wohl dieser hier,
http://www.bbc.com/news/technology-17776666, wo Richard Altwasser und Rick Dickinson über die spannende Zeit der Entstehung unserer Homecomputer berichten.

Man findet auch Fotos von den beiden, Richard Altwasser hatte übrigens den Jupiter Ace mit entwickelt. Auch das legendäre Keypad ist dort abgebildet.
Sir Clive Sinclair lehnte übrigens ab, am Treffen teilzunehmen!

Jetzt zu **Richard Altwasser**. Er war der

Hauptentwickler der Sinclair-Betriebssysteme (genau, das BASIC), und ist in Linked-IN zu finden. **http://www.linkedin.com/in/richardaltwasser**
Ein Blick auf seine berufliche Karriere zeigt seine Tätigkeit als "Engineering Director" für Amstrad ab 1986. Über ihn gibt es viele Artikel und Forenbeiträge.

Linked-IN: Dieses internationale Netzwerk (eine Art berufliches Facebook) ist insofern interessant, dass dort Clive Sinclair, Richard Altwasser, Dick Dickinson und ich (grins) zu finden sind!
Sir Clive hat allerdings anscheinend bewusst keinerlei Infos dort abgelegt. (es gibt einen weiteren Clive Sinclair mit 102 Kontakten, das ist er aber nicht, wie ein Blick ins Profil zeigt.)

Ein Name, der auch öfters auftaucht, ist **Steve(n) Vickers**. Er ist Professor an der Birmingham University und hat dort eine eigene kleine Homepage. Ganz unten ist angemerkt, daß er "für einige Jahre ein Programmierer war. Ich hab das ROM und die Usermanuale für zwei Sinclair Computer geschrieben, den ZX81 und den ZX Spectrum. Dann hab ich mit Richard Altwasser die **Jupiter Cantab Ltd** gegründet und den FORTH-basierenden **Jupiter Ace** entwickelt"
http://www.cs.bham.ac.uk/~sjv/index.php
Er hat eine Unmenge von Lehrmaterial veröffentlicht und zum Download freigegeben. Allerdings findet man hier nur mathematische und physikalische Themen, z.B. "Themen der Logik, Algebra und Topologie in der Ontologie"

Schauen wir noch in die Boulevardpresse von England, eine Art BILD Zeitung auf der Insel, die **DailyMail** !

Unter **http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1269050** ist ein Artikel aus 2010, wo Sir Clive Sinclair die ehemalige Stripperin **Angie Bowness** heiratet. Sie ist 33, er 69 ! Natürlich zerreisst sich das Blatt, warum Clive in diesem Alter noch heiratet, und fragt sich was die hübsche Angie wohl an einem so viel älteren Mann findet, die schon Robbie Williams befreundet war. Sie erhält im Rahmen der Ehe den Titel "Lady Sinclair" Schaut euch die Fotos an!

Dieter Hucke, im Juli 2012, Kassel

Zufälle gibts!

Hallo LCD,

ich sende Dir die Datei einmal unter MS Word 95 als .doc und einmal als MS Word 2010 als .docx Datei. Eine wird bestimmt lesbar sein. Noch eine Frage, wenn ich ein Listing schicke, dann in welcher Form? Als .pdf oder .jpg Datei? Da Du ja auch Libre Office benutzt, müßte doch auch das Format .odt für Dich zu benutzen sein, oder?

Hallo Hans,

Gut, dass du es ansprichst: Ich bevorzuge Listings natürlich als TXT Datei. Es geht aber auch JPG oder PNG. PDF kann ich leider nicht gebrauchen.
Was Dokumentenformate betrifft, alles außer PDF oder DTP-Spezialformaten

passt. Libre Office kann alle Formate lesen.

Hallo Spectrumfreunde,

bei uns in der Siedlung wurden die Straßen asphaltiert und das mit großen Fahrzeugen. Ist schon interessant, wie eine einzige Maschine eine ganze Straßenbreite in einem Durchgang bearbeitet. Ich stehe also da und staune, als sich ein neu hinzugezogener Nachbar dazustellt. Ich weiß nicht mehr genau wie wir dann ins Gespräch kamen, aber ich erwähnte, dass ich in ein paar Tagen (das war noch im August 2011) nach Wittenberg zum Spectrumtreffen fahren werde. Ich staunte nicht schlecht, als mein Nachbar mir offenbarte, dass auch er einen Spectrum 128k hat. Er müsste nur noch mal wieder aktiviert werden.
Ein paar Tage später trafen wir uns und versuchten den Rechner in Gang zu bringen. Da auch er das System Beta Disk hat, konnten wir erste Erfahrungen austauschen. Er ist praktisch mit diesem System rechnermäßig groß geworden. Ich konnte ihm mit einem Diskettenlaufwerk aushelfen und so konnten wir erste praktische Erfahrungen sammeln. Nun ist mein Nachbar, mit dem sich durch den Spectrum eine gute nachbarliche Bekanntschaft entwickelt hat, sehr ehrgeizig. Es muss bei ihm immer alles perfekt sein. So recherchierte er im Internet alles was mit dem Spectrum zu tun hat! Da muss er wohl auf eine Seite gestoßen sein, die einen Sinclair QL anbot. Wie sollte es auch anders sein, er musste ihn haben. Ist ja auch ein tolles Gerät! Eigentlich hat er alles schon, was ein heutiger PC auch hat. Ich meine damit die Anwendersoftware. Auch unser Spectrum hat ja auch die entsprechenden Programme, aber auf Grund der mangelnden Bildschirmauflösung und des geringen Speicherplatzes sind ihm die bekannten Grenzen gesetzt. Leider hatte der Sir Clive damals den Fehler gemacht, das er eigene Hardware einsetzen wollte. Mit dem rasenden Schnürsenkel und nicht kompatiblen Disketten konnte man aber keinen Blumentopf gewinnen... Trotzdem war der QL seiner Zeit weit voraus.
Eines schönen Tages bekam ich von meinem Nachbarn ganze 19 DVDs mit insgesamt mehr als 80 GB Spectrumprogrammen. Die ganze Welt des ZX-Spectrum. Ich bin ganz ehrlich, ich habe noch nicht alle DVDs durchgekämmt! Vieles ist in anderen Sprachen wie italienisch, spanisch und auch russisch. Vieles davon ist auch gelinde gesagt Schrott. Aber trotzdem muss man die Mühe und Arbeit der Entwickler anerkennen. Leider finde ich keine Möglichkeit ein für mich interessantes Programm auf meinen Spectrum zu bringen. Es gibt ja auch für Linuxsysteme Emulatoren. Aber mit dem Spectrum direkt zu arbeiten hat eben seinen besonderen Reiz.
Ich habe meinen Nachbarn schon mal leise angefragt, ob er auch bei uns im Club Mitglied werden möchte. Doch er war noch zurückhaltend. Er ist in vielen Bereichen aktiv und will sich das noch mal überlegen. Er hat aber signalisiert, dass er am 25 August 2012 mit nach Wittenberg kommen möchte. Vielleicht bringt er seinen QL mit. Ist ja mal ein Anfang.
Aufgrund seiner beruflichen Laufbahn spricht er perfekt russisch und ist mit

seinem PC nur auf russischen Seiten. Auch dort ist die Spectrumwelt noch in Ordnung. Es ist unwahrscheinlich, wie viele Nachbauten es dort gibt, welche Programme (meist Spiele) noch entwickelt werden. Auf diesen Internetseiten kann man stundenlang sein und hat noch nicht alles gesehen. Viele russische Seiten sind auch auf englisch. Auch wenn man Hilfe braucht, kein Problem, man bekommt immer eine Antwort. Die Leute dort haben exzellente Kenntnisse vom Spectrum. Das konnte ich selbst erfahren. Mein Nachbar stellte den Kontakt her, da ich zum 128er Beta Disk ein Problem klären musste. Prompt kam auch eine Antwort. Sogar ein Fehler, den ich ungewollt bei meiner Frage eingebaut hatte, wurde erkannt. Das heißt, mein Problem wurde erkannt und fachlich durchgearbeitet.
Doch ich glaube, die Experten unter uns kennen diese Seiten schon lange. LCD wird bestimmt auch auf diesen Seiten recherchieren.

****

Noch ein Dankeschön an Heinz Junek. Endlich mal ein User, der unser Info richtig liest. Mit den Korrekturen läuft das Programm fehlerfrei. Eins ist ja klar: Es gibt heute bessere Berechnungsmöglichkeiten als damals. Aber es geht ja um auch darum kreativ zu sein.

Ich freue mich schon auf Wittenberg 2012!

Mit spectralen Grüßen

Hans Schmidt

Retro Computer Match Teil 4

In Teil 1 wurde der TI99/4A vorgestellt, in Teil 2 der Atari XL, in Teil 3 war es Enterprise 64.
Im Teil 4 tritt der Amstrad CPC gegen unseren ZX Spectrum an.

Amstrad trat erst sehr spät mit dem CPC ins Heimcomputerbusiness, weswegen der Rechner vielen anderen der ersten Generation überlegen war.

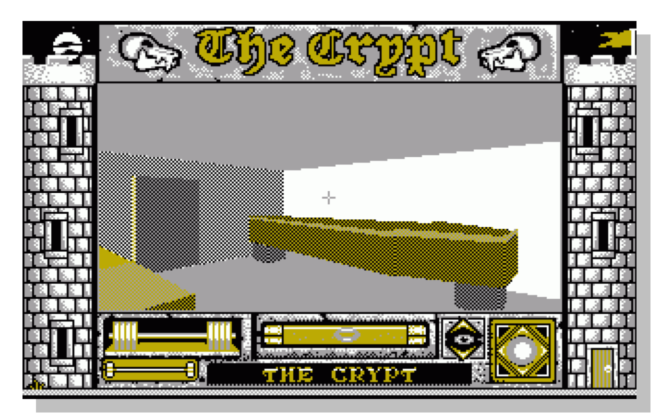
	ZX Spectrum 48	Amstrad CPC
Baujahr	1982	1985
CPU	Z80A 8 Bit	Z80A 8 Bit
Takt	3,5 MHz	4 MHz
RAM	48 KB	64 KB
VRAM	16 KB (geteilt)	64 KB (geteilt)
ROM	16 KB	48 KB
Grafikmodi	1	3+1.
Textmodi	0	0
HwSprites	0	0
HwScroll	Nein	Ja
Auflösung	256x192	Bis zu 640 x 200
Farben	8 (15)	27 (4096 bei Plus)
Sound	1 Kanal	3 Kanäle
Soundchip	ULA	AY8910
OS	BASIC	Loc. BASIC
Medium	Kassette	Tape, Disk
Speech	Softwaresample	Softwaresample
Tastatur	Folie und Gummi	Gummi & Plastik

Die Vorteile gegenüber dem Spectrum waren: Bessere Tastatur (war ja klar), mehr Bildschirmspeicher, besserer Soundchip, mehr Speed, mehr Speicher und mehr Schnittstellen.
Ich habe ein Scart RGB Kabel für den

CPC gebaut, und hatte die beste Bildqualität die ich je bei einem Heimcomputer erlebt habe.
Es wurde als Komplettpaket mit Monitor verkauft, wobei ein Monochromer Grünmonitor sehr verbreitet war, spärer bei den Plus-Modellen war es ein Grau-Monitor. Anfangs war das Netzteil übrigens im Monitor eingebaut. Es kann aber ein stärkeres 5 Volt Standard-Netzteil verwendet werden. Bei 6128 ist wegen des Diskettenlaufwerks eine zusätzliche 12V Stromversorgung notwendig.
Das Locomotive BASIC war vielen der damaligen Rechnern weit überlegen. Dem C64 auf jeden Fall, aber auch dem Spectrum.
Es gibt übrigens einen PC-Crosscompiler um Locomotive BASIC Programme am PC entwickeln zu können:
http://www.cpcbasic.tk/
Die Aktuelle Version ist 3.0.4. und ja, es ist erweitertes BASIC, dennoch warte ich gespannt, bis Boriels BASIC CPC Architektur unterstützen wird.
Doch wie verhält er sich zum Spectrum?
Es fällt als erstes auf, dass wie beim Spectrum keine Hardwaresprites unterstützt werden. Des weiteren ist der Aufbau der Bytes im Bildschirmspeicher viel gewöhnungsbedürftiger als beim Spectrum.
Während beim Spectrum nur die Zeilen durcheinander sind und mit einfacher Bitverschiebung wieder in richtige Reihenfolge gebracht werden können, sind die Farbbits nur im Monochrommodus mit 640x200 verständlich angeordnet. In Farbmodi wird die Sache komplizierter, da die Bits durcheinander sind. Ohne Tabellen ist es unmöglich schnelle Grafiken zu zaubern. Dank der Tatsache dass der Bildschirm mit 16 Kb mehr als das 2-Fache des Spectrum einnimmt, und des kaum schneller getakteten Prozessors, sind Action-Spiele schwer realisierbar.
Dafür ist aber vertikales Hardwarescrolling möglich.
Die 27 darstellbaren Farben lassen sich dank Interrupts alle geichzeitig am Bildschirm darstellen, ohne Tricks sind aber nur 16 gleichzeitig möglich bei einer Auflösung von 160x200. Overscan war übrigens auch möglich.
Die Plus-Reihe hatte eine Farbpalette von 4096 Farben und konnte ohne Tricks bis zu 32 Farben gleichzeitig darstellen. Auch Scrolling und Hardware-Sprites waren in dieser späterer Version möglich.
Kommen wir nun zu den Spielen...
Viele Spiele waren Umsetzungen von ZX Spectrum in Mode 1 (320x200 Pixel bei 4 Farben), mit angepassten Grafikroutinen.

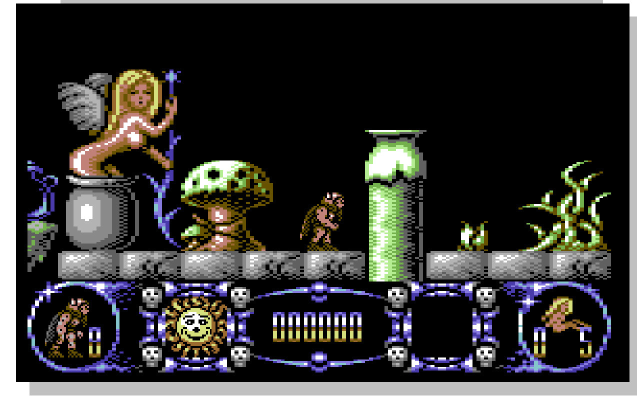


Diese Spiele konnten leicht vom Spectrum angepasst werden, es ging aber auch umgekehrt und Spiele vom CPC konnten für Spectrum umgesetzt werden.
Die Grafikfähigkeiten erlaubten bessere Schattierungen als beim Spectrum. Dies kam vor allem bei Spielen der Freescape-Serie zur Geltung. Schneller wurden sie dadurch aber nicht.



Interessantes am Rande: Darling Brüder von Codemasters haben Dizzy auf dem CPC in Assembler geschrieben und auf den Spectrum übertragen. Kein Wunder, da der CPC bessere Tastatur und 64 KB RAM hat. Ein Spectrum +2A/+3 mit vertikal-Paging und damit 64 KB RAM am Stück ist erst zwei Jahre nach dem CPC rausgekommen.
Andere Umsetzungen kann man als verbesserte C64 Versionen ansehen.





Diese sind in Fatpix Modus, also 160x200 bei 16 aus 27 Farben ohne Attributbegrenzungen. Das macht die Grafiken farbenfroher und schöner als beim C64.
Die Screenshots von Stormlord zeigen die Unterschiede. Oben ist die CPC Version, unten C64.



Die Spectrum Version ist hingegen unverkennbar...
Resümé:
Der Amstrad CPC ist eine tolle Maschine die dem Spectrum zwar überlegen ist, aber mit dem großen Bildschirmspeicher kämpft. Ein Charmodus existiert nicht, ebensowenig ein Attribut-Modus der den Speicher für Bildschirmoperationen entlasten würde. Hier profitiert der Spectrum vom Attributenmodus.
Andererseits erlaubt der flexiblere Grafikchip Hardwarescrolling und „Upgrades" zu Hardwaresprites in der Plus-Version, die abwärtskompatibel ist.
Eine Hardwareerweiterung wie DivIDE habe ich für den CPC noch nicht entdeckt, deswegen konnte ich mir nicht allzu viele Spiele ansehen, aber was ich gesehen habe, das gefällt mir.
Ich weiß, dass der Vergleich nicht ganz fair ist, aber es fällt in fast allen Punkten zugunsten des CPC, jedoch muss man vor Augen halten, dass der Amstrad CPC drei Jahre nach dem Spectrum auf den Markt kam, als andere, günstigere Bauteile verfügbar wurden. Die Technologie ging auch vorwärts.

Es sind teilweise andere Spiele als für den Spectrum verfügbar, jedoch auch wenn es viele Spiele sind, erreicht deren Anzahl nicht die der für Spectrum. Die Qualität ist wechselnd, teilweise Perlen, aber auch echter Müll. Neue Releases kommen derzeit nicht so oft wie für den Spectrum. Das R-Type Remake ist eines der Highlights.

Leszek Chmielewski

Pressemitteilung

Filderstadt, den 03. Juli 2012
Ein Computer feiert Geburtstag: SPECTRUM30
In den 80ern war der C64 der meistgekaufte Homecomputer Deutschlands daher ist hierzulande einerseiner weltweit größten Konkurrenten nicht ganz so bekannt wie in Großbritannien.
Der Sinclair ZX Spectrum erschien wie der C64 im Jahr 1982 und damit feiert auch dieser Rechner sein 30-jähriges Jubiläum.
Zu diesem Anlass haben sich einige Veranstalter zusammengetan und organisieren am 08. und 09. September 2012 eine große Geburtstagsshow in Cambridge/Großbritannien.
Der Computer ist wohl bis zum heutigen Tage der meistverbreiteste aus europäischer Produktion und nicht zuletzt deswegen wurde der Computer Pionier Clive Sinclair von der Queen mit einem Adelstitel bedacht. Weder die Queen noch der Gründer des mittlerweile bankrotten Herstellers Sinclair Research haben sich für die Geburtstagsshow angekündigt, wohl aber einige Geburtshelfer wie Designer und Techniker und vor allem viele User der weltweiten Fangemeinde.
Die Veranstaltung findet auf dem Campus der Anglia Ruskin University statt, auf dem gleichen Gelände befindet sich auch das Sinclair Gebäude, so dass man zurückkehrt an den Ort wo alles begann. Das 2-tägige Event ist in mehrere Bereiche aufgeteilt und beinhaltet Workshops, Wettbewerbe, Ausstellungen, Vorträge und auch einen Bereich in dem Händler ihre Produkte anbieten. Der größte Bereich ist aber für die User vorgesehen, die Ihre Computer mitbringen und vorführen können.
Das Event blieb von den britischen Medien nicht unbeachtet und die Veranstalter erwarten, daß vor Ort keine Tickets mehr verfügbar sein werden, sondern alle im Vorverkauf abgesetzt werden. Genauere Informationen, Wegbeschreibung und Tickets erhalten Interessenten auf www.spectrum30.org.uk.
SINTECH.DE Limited unterstützt die Veranstaltung finanziell und organisatorisch.
Auch in Deutschland wird es Veranstaltungen zu diesem Jubiläum geben, der Kulturbund der Lutherstadt Wittenberg veranstaltet ein jährliches Spectrum-User-Treffen, das dieses Jahr natürlich ganz im Zeichen des 30. Geburtstags stehen wird. Der Kulturbund ist im Internet unter http://www.kulturbund-wittenberg.de/pc-club.htm zu finden.

Briefe

Hallo Leszek,

ich möchte dir hier einige Anmerkungen fürs nächste Heft schicken. Ich weiß, es ist blamabel, aber selbst ich habe

vergessen den Clubbeitrag für dieses Jahr früher zu überweisen. Wir alle sind ja im Stress. Ich könnte mir vorstellen das es noch mehr so geht. Auch wenn es natürlich meine Schuld ist: Ich würde mir eine stärkere Erinnerung des Clubs wünschen. Vielleicht mal eine E-Mail oder so. Ich denke sonst gehen auch vielleicht Mitglieder verloren, die einfach denken der Club hat aufgehört.

Dann zu dem Heft: Die Mitarbeit lässt schon zu wünschen übrig, mehr als 2 Drittel des Heftes hat LCD allein geschrieben. Neben der SCENE+ und dem dazugehörigen Newsletter tue ich mir schwer regelmäßig etwas beizutragen, aber es gibt ja noch andere. Also Leute, ran an die Tasten. Nicht nur LCD kann über neue Spiele schreiben oder vielleicht hat jemand einen Klassiker und möchte dieses Erlebnis teilen. Es gibt immer was Interessantes. Dabei möchte ich aber auch sagen, das ich etwas enttäuscht bin, daß die Termine, die z.B. auf der SPC-Homepage genannt werden, im Heft nicht alle zu finden sind. Bei aller Liebe zu News aus aller Welt, aber die lokalen Termine zu VCF in München oder der Spectra-Joyce in Wolfhagen (zumal eigentlich SPC Veranstaltung) sollten schon genannt werden. Am meisten bin ich aber enttäuscht darüber, das noch kein Artikel zu der Spectrum30 Geburtstagsfeier erschien. Auch auf der Webseite steht darüber noch nichts. Stell dir vor der Spectrum feiert Geburtstag und keiner in Deutschland weiß davon. Gut, ich hab die Werbetrommel schon gerührt und es gehen auch einige deutsche User hin, aber ich würde mir bei so einer Veranstaltung schon die Unterstützung auch des SPC wünschen, schließlich feiert der Spectrum nur einmal den 30. Geburtstag. Die Infos hattest zumindest du (LCD) auf jeden Fall. An Dieter Hucke habe ich mittlerweile Infos für die Webseite geschickt. Ich habe eine kleine Pressemitteilung geschrieben, die du vielleicht nutzen kannst um das Event eventuell noch via E-Mail zu promoten (für die nächste Ausgabe wird es wohl zu spät). Infos konntest du aber auch dem Newsletter unseres Scene+ Magazins entnehmen.

Verstehe mich nicht falsch, die Kritik hält sich in Grenzen, ich nehme an du hast es einfach vergessen, aber bitte hole das nach.

Noch ein Wort zur Mitgliederliste: Ich bin dasselbe gefragt worden und hatte ebenso meine datenschutzrechtlichen Bedenken. Ich denke auch man kann hier nicht sagen "Wer sich nicht meldet, der wird genannt", sondern die Mitglieder müssen explizit zustimmen. Vielleicht sollte man wirklich wieder eine Umfragekarte machen, das dann gleichzeitig mit der Erinnerung für den nächsten Clubbeitrag. Damit ich es nicht wieder vergesse ;)

Gruß

Thomas

Hallo Thomas! Danke für die Kritik.
Natürlich hast du Recht. Die Erinnerungs-/Umfragekarten für Abonnenten des Papiermagazins waren zwar schon im Vorjahr geplant, sind aber nie gedruckt worden, da das festere Papier den Toner nicht gebunden hat.

Ich hoffe, dass ich dieses Jahr endlich eine Version fertigstellen kann. Die Überlegung geht dahin die Umfrage komplett auf E-Mail umzustellen.
Das mit der Mitarbeit ist mir auch ein wenig aufgefallen. Zum Glück haben wir Stammautoren die öfters Artikel schreiben.
Manchmal vergesse ich ein paar Termine aus Stress, aber ich kann mich nicht erinnern in welcher der letzten Ausgaben keine aktuellen Termine bekannt gegeben wurden. Kann es etwa daran liegen, dass von Redaktionsschluss bis zum Versand etwas Zeit vergeht und dadurch ein paar Termine durchrutschen? Nicht vergessen: Das Magazin wird noch korrekturgelesen.
Spectrum30 war zum damaligen Zeitpunkt ein geplantes Event von dem ich hoffte, dass einer der Veranstalter (Wink mit dem Zaunpfahl) rechtzeitig einen Artikel dazu schreibt. Ich selber hatte keine Ahnung wegen der Details und plante auch nicht meinen Fuß auf britischen Boden zu setzen.
Das Problem war, dass es sich mit der Zeit nicht ausgeht. Ich besuche derzeit einen Kurs des Ibis Acam, und der geht täglich 8:00-15:30. Es dauert 3 Monate, also habe ich kaum Zeit und habe jede Menge unbeantworteter Mails. Nach den Hardwareproblemen der letzten Monate nervt mich der Kurs und die fehlende Zeit gewaltig.
Wieso auf der SPC Seite nichts über Spectrum30 zu lesen war, kann ich nicht beantworten. Ich selber habe keinen Schreibzugriff auf diese Seite.
Die Umfrage nach der Nennung des Namens und Adresse kommt auf die nächste Umfragemail.

Gruß, Leszek

Wittenberg

Hallo Spectrumfreunde,

das war ja mal wieder ein Gewusel in Wittenberg. So muss es sein. Da wurde geschraubt, gelötet und diskutiert. Das ist echtes Clubleben.
Nun suche ich schon lange nach einer Möglichkeit meine Disketten auf ein moderneres Medium zu übertragen. Leider kann ich die bisher angebotene Technik nicht nutzen, weil sie kein Betadisk unterstützt. In Wittenberg saß ich neben Hans Joachim Klawiter. Und wie man da so zum Nachbarn schielt, hatte er ein Gerät, mit dem man seine Disketten auf einen USB-Stift übertragen kann. Es wurde eben auch als Betriebssystem mein Betadisk angeboten. Nun hatte ich nicht die Startadressen vom 128er System im Kopf, weil ich nur mit dem 48er System arbeite. Wie ich mitbekam, hatte der Hans Joachim das Gerät wohl neu und musste sich auch erst noch einarbeiten. Auch wenn man damit nur Diskettenarbeit verrichten kann, also kein Ordneraufbau wie bei einer Festplatte, würde mir das schon entgegen kommen. Nun habe ich ihm eine Mail geschickt wie das Gerät heißt und wo man es bekommen kann. Diese Fragen hätte ich natürlich gleich an Ort und Stelle stellen können … aber ich hab sie nicht gestellt. Aber es komm ja nicht auf ein paar Tage an. Trotzdem ist es immer noch interessant, wie sich die Experten mit dieser Technik auseinandersetzen.
Ingo Tuppel zeigte einen (spanischen?) Nachbau eines 48er Spectrum ohne ULA. Gibt es als Bausatz mit allen Bauteilen. Hat mich schon interessiert,

denn was ist, wenn die ULA mal doch ihren Geist aufgibt? Mit diesem Nachbau ist man auf der sicheren Seite, denn es werden nur handelsübliche Bauelemente eingesetzt. Nur einen Tip gab es noch dazu: Die Fassungen der ICs sollte man austauschen gegen Präzisionsfassungen, denn nichts ist schlimmer, als schlechte Kontaktgebung. Der Ingo hatte aber auch gleich eine Verbesserung anzubieten, die er den Entwicklern zusandte. Bei der nächsten Version der Leiterplatte sollte die Korrektur berücksichtigt werden.
Das war so mein Eindruck vom Wittenberger Treffen. Die Experten unter uns werden hoffentlich mehr schreiben können. Also … wieder ein voller Erfolg.

Mit spectralen Grüßen

Hans Schmidt

Anm. d. Red.: Floppy Emulator ist vermutlich dieser gemeint: http://www.ebay.at/itm/3-5-1-44MB-USB-SSD-FLOPPY-DRIVE-EMULATOR-E100-Version-5V-DC-Stick-/130737809531
Der Spectrum Klon ist der Harlequin: http://trastero.speccy.org/cosas/JL/Harlequin/superfo1.html

SPC International

Hallo Ihr SPC – Verrückten,
Den SPC gibt es jetzt auch international,



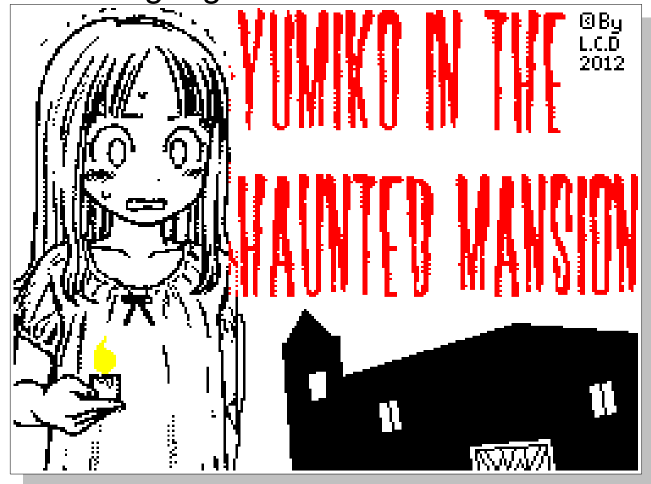
gesehen auf der Photokina in Köln. Vielleicht was fürs nächste Info?

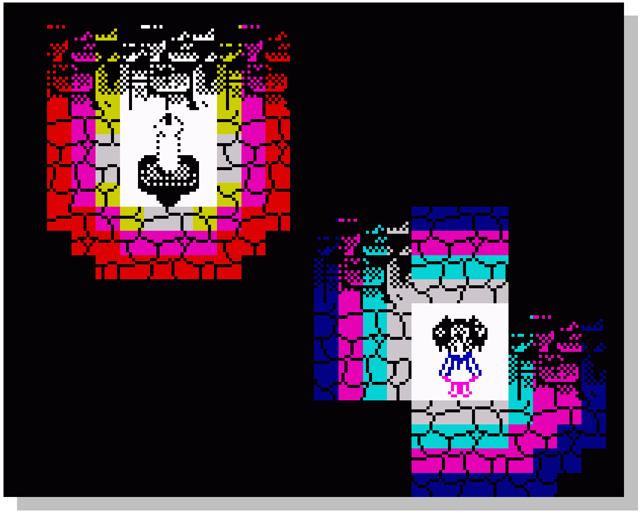
Viele Grüsse aus der Eifel

Lothar

Cooming soon!

Ankündigung/Announcement





Yumiko in the haunted Mansion. Bald für Spectrum 48K. Ein Horror-Überlebensspiel. Sammler-Edition auf Kassette um nur € 5,99 + P&P.
Anfrage an LCD senden.